

フロム・ソフトウェアオフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>

## FROM SOFTWARE

株式会社フロム・ソフトウェア

※この物語はフィクションです。実在する場所、人物、団体名などとは一切関係ありません。

©2005 From Software, Inc.

※フロム・ソフトウェアは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの名称、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。



本製品はZi Corporationの手書き文字認識エンジン“Decume”を使用しています。  
“Decume”はZi Corporationの登録商標です。

NINTENDO DS/ニンテンディーDSは任天堂の登録商標です。 Nintendo is registered in Japan.

定価 本体 ¥12,580(税別) 本体 ¥12,800(税別)

# FROM SOFTWARE

NINTENDO DS.



取扱説明書

NTR-CK8J-JPN

このたびは「ニンテンドーDS」専用ソフト「**八つ墓村**」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用になる前に、この「**取扱説明書**」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「**取扱説明書**」は大切に保管してください。

### 安全に使用していただくために…



#### 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。暗いところでお子様がおられるときは、保護者の方の目の届くところで遊ぶようにしてください。
- 破れた包装での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分程度の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、光害を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に眼のけいれんや頭痛の発症などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず休憩と確認してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・寒熱感・寒戦発汗に似た症状などを感ずたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が残っている場合は医師の診察を受けてください。それを感じた場合、長時間にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の奥により、手や腕の一部に障害が認められたり、痛れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。おひかえられて音量ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の痛みや耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



#### 警告

- 通電中や充電中からの使用は絶対してしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、発着の時間帯にもなりますので絶対にしないでください。
- 病院の電療やバスなど、正確な場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるので、ワイヤレス通信をしないしてください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が利用されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。  
※電源ランプまたは無線ランプが点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの設置部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



#### 注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。出やすと故障です。洗濯する場合は洗濯槽中の水分に浸ってください。

### 使用上のおねがい

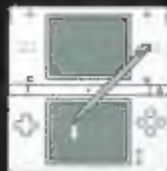
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひびつたり、曲がつけるなど物理的な損傷をしないってください。
- 衣類などと一緒に入れて洗濯をしたり、濡れをこぼしたり、水浸させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触つたりしないでください。
- 電子部・金や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどで洗わないでください。洗剤は軽い布で軽く拭いてください。

## タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

### タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く触す  
操作を「タッチする」と言います。



### スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当て  
たまま、画面をなぞる操作を「スライドする」  
と言います。



## タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定された  
もので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミ  
や気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

## 物語

時は戦国時代。財宝と豊饒に目が眩んだ村人たちが、八人の落武者たちを皆殺しに  
してしまうという事件が起きた。落武者は、死に際に「七生までこの村を祟ってやる」  
と言い残す。その後から村で怪次いで起きた奇妙な出来事に、落武者の祟りだと怒れ  
た村人たちは、八つの懸を遂て、明神と祟め奉った。その村の名は「八つ墓村」。時  
は過ぎ大正時代。村の旧家「田治見家」の当主・美蔵が発狂し、村人を惨殺するとい  
う事件が起こる。そして昭和。再び「八つ墓村」で「祟り」が起きようとしていた…。

## 目次

●操作方法	四頁	質問中	十五頁
●物語の始め方	六頁	推理	十八頁
ゲームの起動	六頁	登場人物	十七頁
初めから遊ぶ	七頁	敵性	十七頁
続きから遊ぶ	八頁	メニュー	十八頁
●物語の流れ	十頁	謎の解明	二十四頁
●物語画面の見方	十二頁		
保存	十三頁		
難易度	十四頁		

※本誌に掲載されているゲーム画面は  
開発中のものです。実際の画面とは多少  
異なる場合があります。



# 操作方法

本ゲームはすべての操作をタッチペンで行うことができます。ここでは、主なボタンでの操作方法を説明します。



## Lボタン

Aボタンと同じ操作が行えます。

## 十字ボタン

項目などの選択

【物語画面】 十二頁

右：物語を進める

【相関図・新聞】 十九～二十二頁

右：移動

## Aボタン

項目の決定

【物語画面】 十二頁

右：物語を進める

【相関図・新聞】 十九～二十二頁

右：移動のスピードを速くする

【相関図・新聞】 十九～二十一頁

右：移動のスピードを速くする

【クロスワードパズル】 二十一頁

右：縦書き・横書きの変更

## Bボタン

前の画面に戻る

キャンセル

この取扱説明書では、上画面と下画面（タッチスクリーン）をそれぞれ異なる色で表現しています。

## 上画面



## 下画面



## 下画面

（タッチスクリーン）

※画面内での操作は、二十頁までを動かさない。

※電源を切るとスリープモードになり、消費電力を節約できます。再び開くと、続きを再開できます。

# 物語の始め方

本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に本ゲームソフトのDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

## ゲームの起動



本体の電源をONにすると、右の画面が表示されます。内容を理解したら、下画面をタッチしてください。

### ▲初回・起動と安全のために

発売元から提供される「安全に遊ぼう」のビデオを、本ゲームの起動時に必ずご覧ください。ここでは、画面の端端に安全のために必要な内容が書かれています。

この画面はホームページでも見ることが出来ます。

[www.nintendo.co.jp/parent/](http://www.nintendo.co.jp/parent/)

初めは必ず画面をタッチしてください。



※右の画面は、ニンテンドーDS Lite の場合の画面です。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合は、⑧の操作は必要ありません。詳しくは本体取扱説明書をご覧ください。

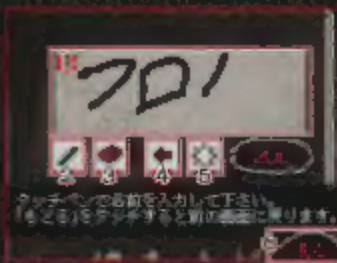
## 初めから遊ぶ



三冊の捜査手帳の中から「未使用」のものを選んでタッチします。



下の画面が表示されたら、①の部分にタッチペンで名前を書きます。書き終わったら【決定】をタッチしましょう。物語が始まります。



- ① 文字や絵を書ける場所です。
- ② 文字や絵を書くツールに切り替えます。
- ③ 書いたものを消すことができます。
- ④ ひとつおきの状態に戻ります。
- ⑤ 書いたものをすべて消します。
- ⑥ 前の画面に戻ります。

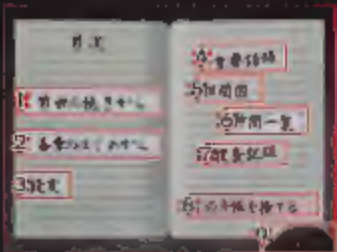
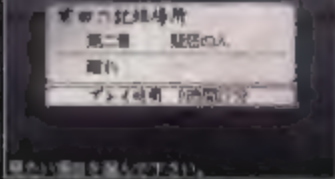
## 続きから遊ぶ

再開したいデータが保存されている捜査手帳をタッチします。



下の画面が表示されたら、各項目（→右側）から好きなものを選びタッチします。

## 捜査手帳



1 保存した場所から物語を再開します。

2 各章の冒頭から物語を再開します。再開したい章を選びタッチしてください。

3 設定の変更ができます。（→二十三頁）

4 量販店が確認できます。（→十四～十五、十八頁）

5 仲間面が確認できます。（→十九頁）

6 仲間が確認できます。（→二十一～二十二頁）

※「仲間面」「仲間面」「仲間一覧」は、物語中にそれぞれの説明を見ることで、この画面に項目が表示されます。また、それぞれの内容は物語の進む具合に連動して更新されていきます。

7 報告面が確認できます。（→二十二頁）

※物語のエンディングを見ていないと、この項目は表示されません。

8 保存したデータを消去します。一度タッチしてもデータは消えませんが、その後に表示される【データを消去】をタッチすると、セーブした内容が消去されます。

※消去されたデータは復元できませんのでご注意ください。

9 別の画面に戻ります。



# 物語の流れ

プレイヤーは金田一耕助となり、八つ墓村に起こる事件の謎を追っていくことになります。



物語を進めていくと、金田一耕助は奇怪な事件に巻き込まれていきます。



物語の途中に入手できる「重要書（→十四頁）」や「新聞（→二十頁）」、「相聞函（→十九頁）」「重要記録（→十八頁）」を駆使して、事件を捜査していきましょう。



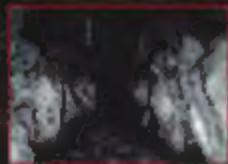
「質問中（→十五頁）」は、言いたい、聞きたいことを的確に判断して「相聞函」を相手に投げましょう。重要な証言が得られるかもしれません。



行き詰まってしまったときは金田一耕助と共に「推理（→十六頁）」をしてみましょう。何か思いがつかないかもしれません。



物語を進めると、「洞窟の探索（→二十四頁）」をすることになります。洞窟の中は暗く、何が起こるかわかりません。用心して進みましょう。



あなたは「八つ墓村」で起こる、奇怪な事件の謎を解き明かすことができるでしょうか…?

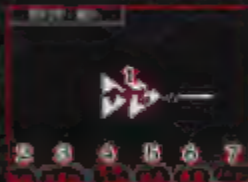


# 物語画面の見方



上画面

物語は基本的に上画面で進行していきます。  
登場人物や台詞、心の声が表示されます。



下画面

物語を進めたり、捜査の状況を確認できる、さまざまな項目が表示されます。また心電図のような線は金田一の勘を表しており、「重要話（一十四頁）」を投げかけた方がいい場合には色が「青」→「黄」→「赤」へと変化します。

- ① すすむ→物語を進めます。
- ② 指定→十九頁へ
- ③ 重要話→十四頁へ
- ④ 登場人物→十七頁へ
- ⑤ 保存→十三頁へ
- ⑥ 回想→十七頁へ
- ⑦ メニュー→十一頁へ

## 保存



【保存】のパネルをタッチします。



【はい】のパネルをタッチすると、物語を保存できます。保存後に、ゲームを続けるか、終了する（タイトル画面に戻る）かを選べます。

【いいえ】のパネルをタッチすると保存はしません。その上で、ゲームを続けるか、終了する（タイトル画面に戻る）かを選べます。

※【いいえ】をタッチして終了する（タイトル画面に戻る）と、それまでの進行内容は失われてしまいますので、ご注意ください。





## 重要語

物語を進めていくと、赤い文字の言葉を入手することがあります。この言葉を「重要語」と言います。「重要語」を相手に投げかけると、それについての情報を得られます。ただし、一度使用してしまうと「重要語」は消えてしまいます。



本物の「重要語」が手に入ります。あなたが投げかけてくれたら心算です。

※相手は自動的に「重要語」の一覧が表示されます。(→右頁)

### 重要語の投げ方



【重要語】のパネルをタッチして「重要語」の一覧を表示させます。



相手に投げたい「重要語」を上画面にスライドさせましょう。



## 質問中



物語を進めていくと、金田一が相手に対して質問をするシーンが来てきます。その際に「重要語」の一覧が表示されるので、相手に投げかけなければならない「重要語」を的確に判断しましょう。



これだと思ふ「重要語」を相手に投げましょう。(「重要語の投げ方」→左頁)。



投げた「重要語」によって、入手できる情報や物語の進捗が変化します。場合によってはバッドエンドになってしまうこともあるので、慎重に選みましょう。



## 推理



捜査に行き詰まったら【推理】のパネルをタッチしましょう。



金田一の顔をタッチペンでこすり続けましょう。



※タッチペンのみの操作です。タッチボタンには対応していません。

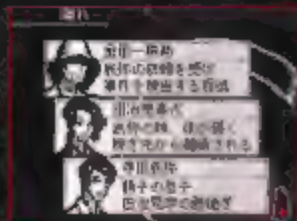


何か捜査をする上でのヒントを思い浮かべられませんか。しかし、名探偵の金田一でも、何も思い浮かばないこともあるようです。



## 登場人物

【登場人物】のパネルをタッチすると、上画面に登場している人物の説明が表示されます。その人物の名前や「どういう人物なのか」などが簡単に説明されますので、登場人物について再確認したいときに活用しましょう。



## 履歴

【履歴】のパネルをタッチすると、直前までの会話の履歴が表示されます。スクロールバーをスライドすることで、前後の会話も見ることができます。見逃してしまった台詞や、拾った「重要語」を確認したい場合に使用してみましょう。



## メニュー

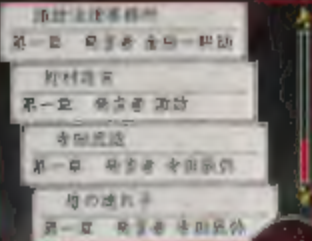
【メニュー】のパネルをタッチすると、下画面の項目が以下のように変わります。



- ① 重要語録へ
- ② 相関図へ
- ③ 場面一覧へ
- ④ 捜査記録へ
- ⑤ 設定へ
- ⑥ 物語画面に戻ります。

### 重要語録

今までに入手してきたすべての「重要語」を、その言葉が出てきた章や発言した人物の名前付きで閲覧できます。また、「重要語」の書かれたパネルをタッチすると、その「重要語」が記載されたシーンを再生できます。



## 相関図

物語に登場した人物の相関図を見ることができます。人物同士の関係がわからなくなったら、ここで確認してみましょう。

### 相関図の見方



【相関図】のパネルをタッチすると右の画面が表示されます。



【相関図】の全体が下画面に表示されているときに長い棒をスライドさせると、見たい場所に移動できます。上画面には人物の顔と名前が表示されます。



左下の【上下切替】をタッチすると、上画面の表示と下画面の表示が切り替わります。移動方法は【移動】と同じです。また人物をタッチするとその人物の説明が表示されます。説明文の下に【チェック】をタッチすると、その人物に「×」印を付けることができます。その人物が犯人ではないと判った場合や、亡くなってしまった場合などに使います。

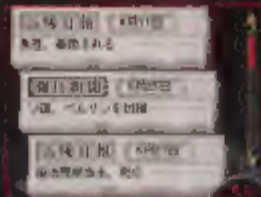


## 新聞一覧

物語中に入手した新聞を読むことができます。新聞には事件の記事のほか「パズル」が掲載されており、そのパズルを遊ぶこともできます。

### 新聞の見方

【新聞一覧】のパネルにタッチすると、入手した新聞が一覧で表示されます。スクロールバーをスライドし、読みたい新聞をタッチします。



【新聞】の全体が下画面に表示されているときに赤い枠をスライドさせると、見たい場所に移動できます。上画面には拡大した新聞が表示されます。



左下の【上下切替】をタッチすると、上画面の表示と下画面の表示が切り替わります。移動方法は「」と同じです。また【パズルを解く】をタッチすると「パズル（→右頁）」で遊ぶことができます。

## パズルの遊び方～クロスワードパズル～

上画面にタテカギ・ヨコカギのヒントと、できあがる言葉の横が空白で表示されます。



下画面の空白のマスをタッチして、右側に表示されている□の中にカタカナを書くと、選択中のマスにその文字が入ります。横に書きたいときは【横書き】、横に書きたいときは【縦書き】をタッチします。表示された文字が違っていたときは、文字を消したいマスを選択し、【文字を消す】をタッチしましょう。



マスを埋めていくと、上画面にできあがった言葉が表示されます。そこで下画面の【解答照合】をタッチすると、決まったマスを埋めて正解なら「真」、すべてのマスを埋めて正解なら「愛」と表示され、不正解の場合は間違えたマスに×印がつきます。

## パズルの遊び方～虫食ひ算～

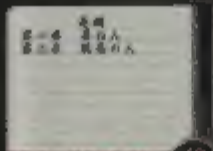
空欄に入る数字を出てるゲームです。文字の書き方と、【解答照合】の方法はクロスワードパズルと同じです。数字が書いてある場合、同じ数字の場所には同じ数字が入ることになります。

## 捜査記録

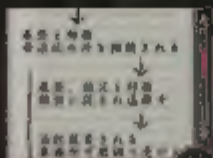
各章で全田一朗助（プレイヤー）が調査した「出来事」の場面から、再度物語をプレイすることができます。この項目は物語のエンディングを見ることで選択できるようになります。



【捜査記録】のパネルにタッチすると、章の一覧が表示されます。再度プレイしたい章をタッチします。



章をタッチすると「出来事」の一覧が表示されます。スクロールバーをスライドし、「出来事」をタッチします。



「出来事」にタッチすると、その「出来事」が起きた場面の続きから物語を始めることができます。



## 設定

ゲーム中の各種の環境設定を変更できます。



【設定】のパネルにタッチすると、右の画面が表示されます。



「明るさ」「曲」「効果音」「文字速度」は、文字の横の **目盛** をスライドさせることで設定を変更できます。「音響」は変更したい設定にタッチしましょう。「初期状態に戻す」をタッチすると、設定を最初の状態に戻すことができます。



## 洞窟の探索

洞窟では地図に探索を進めましょう。探索中に迷ってしまったら【メニュー】内の【地図】のパネルをタッチしましょう。「地図」が表示され、現在位置を確認できます。スクロールバーをスライドすると、表示されていたいなかった部分も見られます。また、【メニュー】から【保存（+十三画）】も選べます。



※画面内ではすべてタッチペンで操作できます。ボタンでの操作方は下記をご覧ください。

## 洞窟内でのボタン操作

**しボタン**

左目撃

**十字ボタン**

上：前進  
下：後退  
左：左向き  
右：右向き



**円ボタン**

右回し

**Aボタン**

前進

**Bボタン**

メニュー

1月	1月	1月	1月	1月	1月
2月	2月	2月	2月	2月	2月
3月	3月	3月	3月	3月	3月
4月	4月	4月	4月	4月	4月
5月	5月	5月	5月	5月	5月
6月	6月	6月	6月	6月	6月
7月	7月	7月	7月	7月	7月
8月	8月	8月	8月	8月	8月
9月	9月	9月	9月	9月	9月
10月	10月	10月	10月	10月	10月
11月	11月	11月	11月	11月	11月
12月	12月	12月	12月	12月	12月

任天堂の許諾がない製品を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本誌は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および流布は禁止されています。

## バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改変する装置の使用は、ゲームを正常に遊べられなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改変された場合には、改変する前の状態に復元することはできませんので、十分ご注意ください。